
PlayStation
ASSAULT SUITS
VALKEN 2
重装機兵ヴァルケン2
メサイヤ
MASAYA

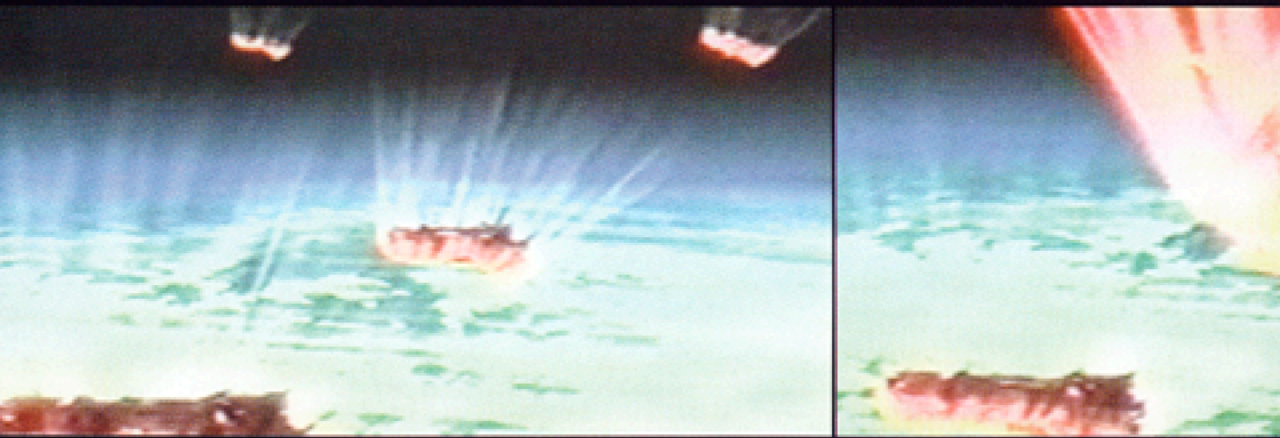

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ対応（振動のみ）
SLPS 00854

CONTENTS

ストーリー1

「外惑星条約機構軍」の成立

西暦2096年、地球人類による外宇宙惑星探査が本格的に開始された。しかし、その利益を求め主要各国の間で対立が深まり、2101年ついに第四次世界大戦へと突入する。
この戦争は激烈なものとなり、核兵器こそ投入されなかったものの各国の戦力は壊滅、これ以上の戦争続行は事実上不可能となり、やむなく世界は停戦を迎えることとなった。この戦争の為、探査隊との連絡は途切れ全滅したとみなされる。
また、各国も自国の復旧に手一杯となり全ての探査計画は破棄されることとなった。
その後、各地で復興作業が本格化するが、この作業には木星や小惑星帯等、外惑星に眠る莫大な資源が必要不可欠であった。各国は戦争の再発を防ぎ、外惑星での治安維持の為、協力しあい「外惑星条約機構軍」を設立する。しかし、その内容はいずれかの国が資源を独占するのを防ぐ為、内部で各国の部隊が対立し、互いに監視し合うという状態であった。



そして西暦2110年、木星は資源獲得の最前線として、外惑星条約機構軍第３艦隊の管理のもと、緊張した日常を送っていた ・・・
木星の衛星ガニメデ。そこには条約軍の依頼により「グランパシフィク」「オールデン・フロッシュ」「AKS研究所」が、それぞれ次期主力アサルトスーツ（ＡＳ）の開発を行っていた。
試作アサルトスーツ「エグザス」・・・ 往年の名機「ヴァルケン」の後継機として開発中の機体である。しかし突如として正体不明の武装集団がガニメデに襲いかかる。
なぜ？
彼らはまだ何も知らなかった





キャラクター紹介



ウラガ・タツヤ准尉

アサルトスーツ（AS）製造企業「グランパシフィック」の私設警備組織「G·S·D·F」に所属する開発試験中の新型AS・エグザスαの第2パイロット。戦争で両親をなくし、幼い頃から作業用マニュピレータを操作し生計を立てていた。ASパイロットをあくまでも仕事としてわりきり、戦争や現在の状況には無関心を装い惰性的な生活を送っていたが、自分の意志と関係なく謎の敵と条約軍の戦争に巻き込まれていく。



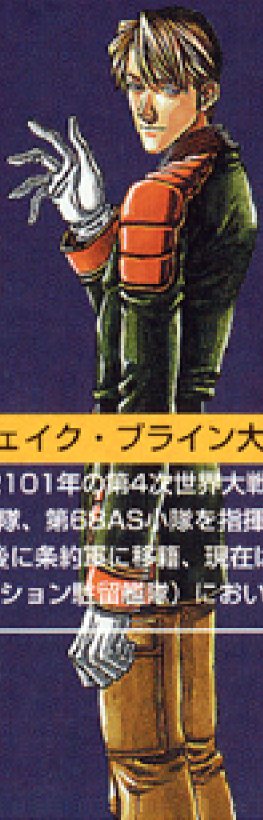
ランス・カルザス大佐

ガニメデを襲撃した謎の戦闘部隊の指揮官。自らASを操縦し、条約軍の試作AS「エグザス」シリーズを強奪しようとしている。その所属や強奪の理由などは一切不明である。のちに強奪に成功したエグザスβに搭乗し、ウラガ達の前に立ちはだかる。



リーナ・ライセン曹長

グランパシフィック所属のオペレーター。AS開発試験の母艦とされている航宙艦「アーデント」に乗船、作戦行動中の各パイロットに状況や指示を伝えてくれる。





セレス・アルセリア少尉

ランス大佐の副官であり、奪取したエグザスγに搭乗する。

ジェイク・ブライン大尉

2101年の第4次世界大戦において「環太平洋合衆国」海兵隊、第66AS小隊を指揮したエースパイロット。戦争終結後に条約軍に移籍、現在は条約軍第1艦隊（地球軌道ステーション駐留艦隊）においてAS部隊を指揮する。

メカニック紹介

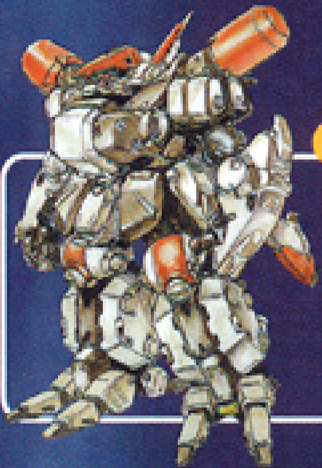
「アサルトスーツ（AS＝重装機兵）」

アサルトスーツ（AS＝重装機兵）は基本的に装甲機械化された歩兵と言えるものである。通常の大型兵器が投入出来ない地形であっても重火器を持って行動でき、どのような状況にも対応可能な為、現在戦闘の主力となっている。



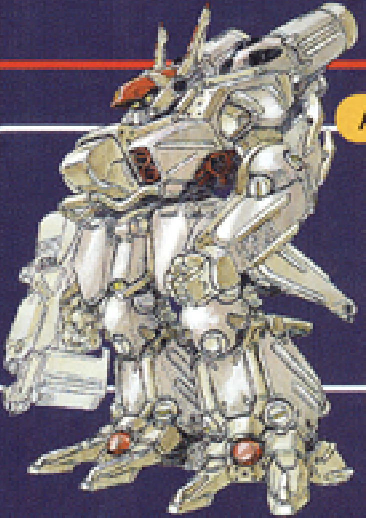
AS-3C ヴァルケン

史上初の実用ASであるヴァルケンは、その汎用性の高さから前大戦において合衆国連合の主力ASとして活躍し、現在も条約軍の主力ASとして広く配備されている。現在は、宇宙での能力に限界を生じ、新型ASとの交替が始まりつつある。



AS-5A レイノス

宇宙では高度な索敵、航法、巡航能力が必要とされる。それに応えるべく開発されたのがこのレイノスである。特にセンサー、電子機器が強化されており、それにしたがい、より強力なミサイル等の運用も可能となっている。



ASX-6α エグザスα

レイノスはヴァルケンの問題点を改修したもので、本格的次期主力ASまでの繋ぎであった。その一部機体には、実用テストとして慣性制御システムを搭載している。また制御フィールドによる重力兵器の開発も極秘に行われていると伝えられる。この機体は量産化の暁には、名機ヴァルケンの名を引継ぎヴァルケン２と名づけられる事が決定している。



MC-21F スコーピオン

本機はASを支援する為、ASが携行できない大口径砲を運用する為に開発されたものである。衛星等の地表が整備されていない劣悪な地域でも機動できるように４脚が採用されている。しかし本機には装甲と呼べるようなものは施されていない為、敵に発見されぬように稜線から砲のみを出して射撃、その後機動性を生かし別の射点へと移動するというような戦法が多くとられている。

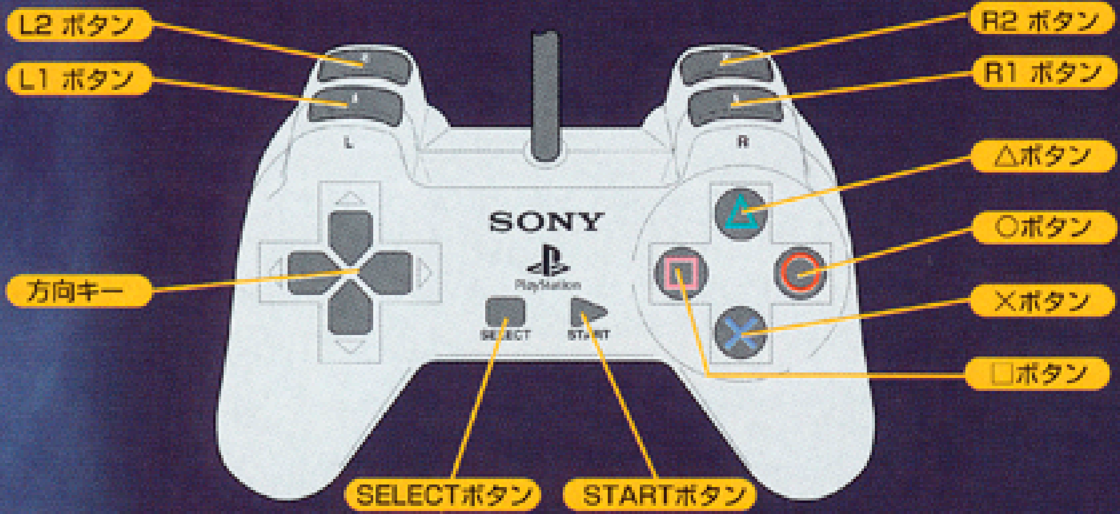


AH-5D　ドラクーン

AS等地上部隊に直接航空支援を与える為に配備されている機体であり、従来の戦闘ヘリ等と同様の運用がなされている。また、ヘリと違い大出力バーニアによる浮上飛行を主とするＳＴＯＬ機なので大気の存在しない衛星等でも使用が可能である。その高速性を生かした一撃離脱が基本戦術とされている。

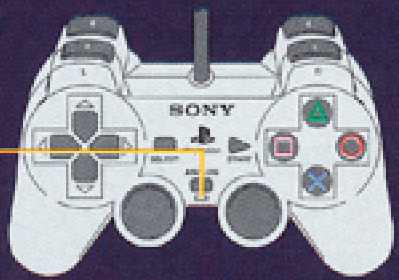
コントローラの操作方法

コントローラ



アナログコントローラ

アナログコントローラは振動のみ対応です。スティックによる操作はできません。その他の操作はコントローラと同じです。



★バイブレーション機能は、LED消灯時でも使用可能です。バイブレーション機能のON/OFFはOPTION画面(P10、19参照)で設定することができます。

	戦闘マップ	コクピット	艦内
方向キー	マップカーソルの移動	項目選択：照準移動	選択カーソルの移動
○ボタン	決定	決定	決定、会話を進める
×ボタン	キャンセル	キャンセル	キャンセル、EXIT
△ボタン	＊ステータス表示		ハンガー等でヘルプ機能
□ボタン			
START ボタン			ムービー終了
SELECT ボタン			
L1ボタン	プレイヤーユニット検索	敵を補足	ページ切り替え
L2ボタン	マップ回転（左）		
R1ボタン	敵ユニット検索	敵を補足	ページ切り替え
R2ボタン	マップ回転（右）		
L2ボタン＋R2ボタン	マップ視点変更		

＊ステータス表示は△ボタンでウィンドウ表示の後△ボタン・○ボタンでページが進み、□ボタンでページが戻ります。また×ボタンでウィンドウを閉じます。

ディスクセット

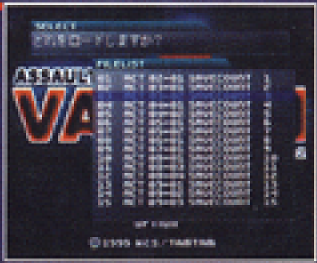
本体にレーベルが見えるようにディスクをセットし、ディスクカバーを閉めて電源を入れて下さい。
自動的にオープニングデモが始まります。（デモはSTARTボタンで飛ばせます）
デモ終了後にタイトル画面が表示されます。
タイトル画面には
「START」　　（新しくゲームを始めます）
「CONTINUE」（セーブされているデータを読込み、ゲームの続きを始めます）
「OPTION」　（ゲーム中の設定などを変更できます）
が表示されるので、方向キーで選択し○ボタンで決定します。

START



（スタート）新しくゲームを始めます。最初のステージは戦闘マップから開始されます。

CONTINUE



（コンティニュー）セーブデータを呼び出し、ゲームの続きを行います。方向キーでカーソルを操作し、○ボタンで決定します。詳しい操作は画面の指示に従って下さい。

OPTION



（オプション）OPTION画面を呼び出します。 方向キーの上下でカーソルを移動し、左右でＯＮ、ＯＦＦなどの変更を行います。

BGM、SEなどは○ボタンで音が鳴り始め、×ボタンで音が停止します。

＊メモリーカード差込口の1を使用して下さい。セーブ・ロードやメモリーカードのチェック中は絶対にメモリーカードを抜き差ししたり、電源を切ったりしないでください。データが失われる事があります。

ゲームは以下の手順で進みます。

ゲームスタート

各ステージ
（敵と戦いながら、任務を達成すると次へ進みます）

戦闘マップ
（マップ上のユニットを動かします）

コクピット
（敵を攻撃したり、アイテムを使ったりします）

艦内
（味方キャラクターと会話してゲームのヒントを聞いたり、
戦闘の為に出撃させるメカニックのセットアップを行います）

各ステージ

・基本的にこの流れでゲームは進行します。ただし、ステージにより艦内に戻らずにそのまま次のステージに続くこともあります。
・戦闘マップはターン制のシミュレーションゲームです。これはプレイヤーと敵が交互にユニットを動かして戦うものです。
・戦闘マップの任務はステージによって違います。任務は艦内で指示されますが、戦闘マップでも確認可能です。
・セーブ場所は艦内になります。ゲームの続きを始める時もここから始まります。
・戦闘マップで敗北した場合は
「RETRY」：経験値を継続したまま、そのステージの艦内に戻されます。
「TITLE」：タイトル画面に戻ります。
が選べます。

戦闘マップ１（概要説明）

ターン制シミュレーション



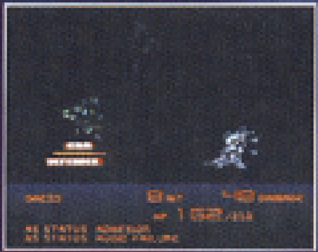
戦闘マップでは自軍のユニット（戦闘メカ）を動かします。
ユニットは敵と味方で交互に動かします。その区切りをフェイズと呼び、自軍フェイズの間だけ自軍のユニットに行動させる事ができます。そして、自軍フェイズを終了すると敵フェイズに移り、今度は敵が行動します。そして両軍一回ずつのフェイズを合わせてターンと呼びます。
［マップにプレイヤーの操作できないユニット（NPCと呼びます）が存在する事があります。このNPCユニットは敵フェイズの後に自分で判断し行動します。］

行動ポイント



また各ユニットはそれぞれ行動ポイント（ＡＰ）と呼ばれるものを持っており、自軍フェイズ中の行動は全てＡＰを消費して行います。
ユニットが行う行動によって消費されるＡＰは異なります。またユニットはＡＰが０になるか、「ＷＡＩＴ」（ユニット待機）を選択するまで、自由にＡＰを消費して行動できます。ただしＡＰ消費が足りない行動は行えません。
ユニットのＡＰはユニットの機種やパイロットにより変化します。
消費したＡＰは次の自軍フェイズに完全に復活します。
全ての自軍ユニットが行動を終了した場合、自動的に敵フェイズに移行します。
行動によっては自動的に行動終了となる場合もあります。
行動を終了したユニットには「WAITマーカー」が付きます。

戦　闘



敵への攻撃はコクピット画面でプログラム、武器、目標（攻撃する相手）を選択し行います。武器には射程距離があり、その武器の射程距離より遠い敵には攻撃できません。武器には装弾数があり、攻撃を行うと消費し、残弾が0になるとその武器は使用出来なくなります。（アイテムで補給可能です）武器には直射兵器とマップ兵器が存在し、直射兵器は自機と敵の間に建物、壁、敵味方ユニット等の障害物が存在すると射撃できなくなります。（敵自体を照準できません）ユニットは敵の攻撃に対し基本的には反撃できません。ただし、ユニットが反撃可能なプログラムを持っている場合は反撃が可能になります。ユニットはASのHPが0になると破壊されます。また、戦闘により、機能低下などのステータス異常が発生する場合もあります。この時ユニットには「ERRマーカー」が付きます。これはプログラムでアイテムを使用し対処できます。また撃破されたパイロットは次のステージで復活します。

ゲームの勝敗

各マップには「OPERATION」として勝利条件が決められており、プレイヤーがその条件を満たすとステージクリアーとなり、次のステージへ進みます。各マップには勝利条件と同時に敗北条件も存在します。プレイヤーの撃破に関わらず、この条件が満たされた場合も作戦は失敗したとして、ゲームオーバーとなります。

＊マップ画面で「SYSTEM」を選ぶと「OPERATION」を確認出来ます。

キャラクターの成長

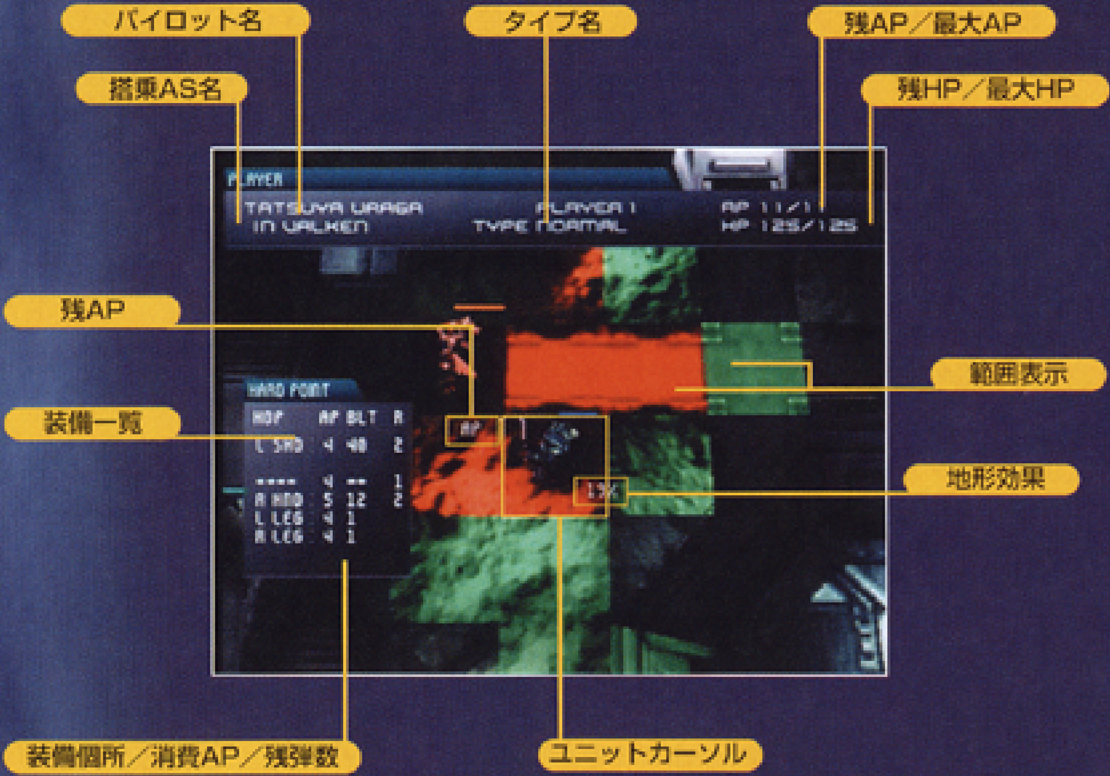
このゲームのキャラクターは戦闘により経験値を得て成長していきます。キャラクターは成長によって各パラメータが上昇するとともに、選択できるＡＳタイプやプログラムが増加していきます。

ヘルプ機能

このゲームでは基本的に現在カーソルのある項目についての簡単な説明が画面下方に表示されます。特にハンガーでは様々な情報の説明があります。有効に活用してください。

戦闘マップ（マップ画面の説明）

マップ画面の見方



キャラクターの会話



ゲーム中、各種の条件で自動的にキャラクターの会話が発生します。この会話によりストーリーは進行します。場合によってはゲームのヒントなどが語られることもあります。
会話は○ボタンで進みます。

ユニット選択



各ユニットは方向キー、もしくはＬ１ボタンでマップカーソルをユニットに合わせ○ボタンを押す事により選択できます。
選択したユニットはコマンドメニューが開きますので、方向キーでコマンドを選び、○ボタンで決定します。

コマンドメニュー



MOVE

ユニットを移動させるコマンドです。移動可能な場所は緑色もしくは赤色で表示されます。方向キーでカーソルを動かし○ボタンで決定します。
緑色：移動可能な場所です。
赤色：移動可能でなおかつ、そのユニットから敵を攻撃可能な場所です。またこの位置から攻撃出来る敵は赤く表示されます。
ユニットの種類や場所により、ユニットの移動可能な距離や場所は変わります。
この行動を実行すると移動距離に従ってＡＰを消費します。

戦闘マップ（コマンド説明）・コクピット

COCKPIT

コクピット画面に移行し、プログラムを選択し、武器での攻撃やアイテムを使用したりします。移動以外の行動はここで行います。ここに入る為のＡＰ消費はありませんが、ここで何かの行動を選択し実行した場合、その実行によりＡＰが消費されます。

WAIT

そのユニットの行動を終了し待機させます。そのユニットに残っていたＡＰは０になり、そのフェイズはもう何も行動できなくなります。

SYSTEM

「OPERATION」：そのステージの勝利条件、敗北条件を確認出来ます。
「CONTINUE」：ゲームを続行します。
「RETRY」：経験値を継続したまま、そのステージの艦内に戻されます。
「TITLE」：タイトル画面に戻ります。

TURN END その場で自軍フェイズを終了し敵フェイズに移ります。この場合まだ行動可能なユニットが残っていても自軍フェイズは終了になります。また全ての自軍ユニットの行動が終了した場合は、自動的にＥＮＤとなり敵フェイズになります。

コクピット



コクピットではプログラムを選択したり、敵を捕捉して攻撃を行います。

MEMORY SLOT

ユニットが装備しているプログラムが表示されます。方向キーでプログラムを選択し実行します。プログラムには様々なものがあり、それぞれが一種のコマンドのようなものとなっています。よってプログラムを持っていないと行えない行動もあります。

HARD POINT（消費AP/装備名称）

プログラムで武器の使用やアイテムの使用を選んだ場合、「HARD POINT」が表示されるので使用する武器、アイテムを方向キーで選択し○ボタンで決定します。使用可能な装備は青（直射兵器、アイテムなど)、もしくは緑（マップ兵器）で示され、使用できない装備は選択できないようになっています。選択すると、その装備のパラメータが表示されます。

ロックオン（自動捕捉）

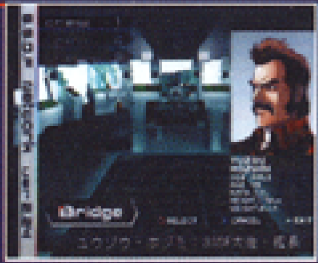
直射兵器を選んだら方向キーもしくはL1、R1ボタンで目標を探します。この時、攻撃可能な敵には○マーカーが表示されているので、コクピットの中心にあるターゲットサイトを合わせます。この２つが重なっている状態がロックオンです。この状態で○ボタンを押すと攻撃開始になります。

・この時、自機と目標の間に障害物や他のユニットがある場合、また目標が射程外にある場合ロックオンは出来ません。
・機体の火器管制範囲（コクピット画面）には限界があり、あまりに接近した状態での上方および下方へのロックオンは不可能な場合がありますので、接近には注意して下さい。
・マップ兵器の場合は一度マップ画面に戻ります。射程範囲が緑で表示されます。（効果範囲は黄色、赤色で表示。※赤色の部分でも効果はあります）方向キーでカーソルを動かし位置を決定し○ボタンで射撃します。

艦内マップ(ブリッジ・ラウンジ)

艦内マップはカーソルを方向キーで移動し、○ボタンでその場所に移動します。

Bridge (ブリッジ)



艦の司令艦橋です。ここで次の作戦の指示を受ける事ができます。また、他のキャラクターがいる場合、カーソルで選び○ボタンで話を聞く事ができます。

Lounge (ラウンジ)



パイロット達の待機室です。他のパイロット等のキャラクターがいる場合、カーソルで選び○ボタンで話を聞く事ができます。

キャラクターとの会話はイベントにより強制的に始まるものと、艦内で出会ったキャラクターにプレイヤーから話し掛ける場合があります。強制イベント以外の会話は、特に聞かなくてもゲームの進行に問題はありませんが、さまざまなヒントやサイドストーリーが語られています。会話を行ったキャラクターはそこから去ってしまいますので注意してください。

艦内マップ（ハンガー・カタパルト・システム）

Hanger（ハンガー）



機体格納庫です。ここでパイロットと機体のセットアップを行います（詳細はP20）、各項目の説明はカーソルを項目に合わせて△ボタンで見る事ができます。

Catapult（カタパルト）



発進口です。ここで出撃するパイロットを選んで次の戦闘マップへ出撃します。

System（システム）



OPTION画面を呼び出します。ゲームデータのセーブなどもここで行えます。

＊セーブなどは画面に指示がでますので、それに従って下さい。

ハンガー説明１（パイロット・AS）

ここではパイロットの搭乗する機体を決定し、その機体のプログラムや装備を行います。

PILOT(パイロット)



パイロットを選びます。方向キーで選択し○ボタンで決定します。出撃準備が整っているパイロットは「STAND BY」と表示されます。

●パイロットを決定すると、その後のセットアップ方法を聞いてきます。

MANUAL

プレイヤーが全て自分でセットアップします。

AUTO

そのパイロットが最も得意とする機体、装備が自動的に選択されます。この選択はパイロットの経験によって得意なものが変わるので、必ずしも、常に同タイプの選択となるとは限りません。

FORMAT

現在のセットアップを解除します。

CANCEL

セットアップを中止します。

機体（AS）



選択しているパイロットが搭乗する機体を選択します。方向キーで選択し、○ボタンで決定します。またL・Rボタンでページを切り替えることが出来ます。

「TYPE」（タイプ）

「TYPE」：（タイプ）選択している機体のサブタイプを方向キーで選択し○ボタンで決定します。この選択できるタイプの種類はキャラクターの成長によって増加します。このサブタイプの選択によって装備できる武器、アイテムが決定します。つまり格闘系タイプを選んだ場合は強力な射撃兵器を選べませんが、射撃系タイプならさまざまな射撃兵器を選べます、しかし逆に格闘兵器の制限を受けたりします。
また一部のアイテムや特殊装備は限られたタイプにしか装備できません。このサブタイプを選択することによる機体のパラメータ変更数値は画面に表示されています。また△ボタンでそのサブタイプの装備可能一覧表が表示されます。

パラメータ

HP	機体の耐久力。これが0になると機体は撃破されます。
AP	機体の行動ポイント。このAPを消費してユニットは行動します。
WEIGHT	機体重量。クリティカル発生に影響します。
POWER	機体出力。格闘能力に影響します。
HITRATE	射撃精度　（敵を攻撃した場合の命中率。）
SENSOR	センサー能力　（命中率や回避に影響）
AVOID	回避能力
DIFFENCE	各種特性ごとに防御力があります。
PHYSISC	衝撃耐久力
BURST	対爆発力
PERF	装甲値
ELECT	対電磁力
BLAZE	耐熱防御力
PHOTON	拡散力（対ビーム、対光学兵器防御力）
MOBIRITY	移動能力

＊ASやTYPEを変更した場合、装備などは全て外された状態になります。

ハンガー説明3（プログラム・武器）

PROGRAM（プログラム）

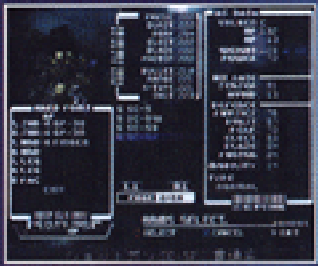


選択している機体に行動用プログラムをセットします。このプログラムはゲーム中、一種の行動コマンドとしての機能も持ち合わせます。

MEMORY SLOT（メモリースロット）

プログラムをセットする場所を方向キーで選択し○ボタンで決定します。この時「EXIT」を選択すると「ＰＲＯＧＲＡＭ」を終了します。プログラムをセットする場所を決定したら、次にプログラムを方向キーで選択し、○ボタンで決定します。またL１・Ｒ１ボタンでページを切り替えることが出来ます。この選択できるプログラムはキャラクターの成長によって増加します。このプログラムの選択によって機体が行動できる事が決定します。たとえば、射撃関連のプログラムを装備しなければ武器で射撃できません、格闘関連のプログラムを装備しなければ格闘はできません、またアイテム使用や反撃のプログラムを持たなければそれらの行動は行えません。しかし装備できるプログラムの数には制限があります。機体の特性や作戦の内容をよく考えて最適なプログラムを装備して下さい。

ARMS（武器）



選択している機体に武器やアイテムを装備します。

HARD POINT（ハードポイント）

武器やアイテムを装備する場所を方向キーで選択し○ボタンで決定します。この時「EXIT」を選択すると「ARMS」を終了します。

装備する場所を決定したら、次に武器、アイテムを方向キーで選択し、○ボタンで決定します。またL･Rボタンでページを切り替えることが出来ます。

＊装備には重量があり、重量が増えるとユニットの能力は低下します。任務と機体に合った装備を心がけましょう。また装備を持っていても使用するプログラムがなければ使えませんので注意してください。任務と機体に合った装備を心がけましょう。

装備取り付け位置（最大）

「L.SHD」左肩　「R.SHD」右肩
「L.HND」左手　「R.HND」右手
「L.LEG」左脚部「R.LEG」右脚部
「B.PAC」後背部

(装備個所はＡＳを基本としていますが、その他の機体でも、それぞれ対応する位置が存在します。また装備位置によって装備不可能になるものもあります。たとえば、後背部に格闘兵器は装備できません。

カタパルト

Catapult（カタパルト）



発進口です。ここで出撃するパイロットを選んで次の戦闘マップへ出撃します。方向キーでセットするカタパルトを選択し○ボタンで決定します。
次に出撃するパイロットを方向キーで選択し○ボタンで決定します。
出撃可能なパイロットには「STAND BY」の表示が付いています。
この時、セットアップされていないパイロットは選択できません。
カタパルトにセットされたパイロットには「ON DECK」の表示が付きます。
出撃可能なユニットはゲームの進行に従い最大4機まで増加します。

LEVEL UP（戦闘報告）



ステージクリアー後に新たに支給される装備や、各パイロットの取得経験値や新たに手に入れたプログラムの報告があります。

L　　V：パイロットの総合レベル
TYPE A：支援タイプの経験値とレベル
TYPE B：近接戦闘タイプの経験値とレベル
TYPE C：遠距離タイプの経験値とレベル

それぞれ、戦闘に使用したタイプで経験値が入ります。
（例外的に汎用型のみ、3タイプ平均的に経験値が分配されます。）
この3タイプのレベルによって選択可能な機体タイプの種類が増加します。

サブタイプ解説

このゲームに登場する機体は、それぞれサブタイプと呼ばれる型式の換装を行えます。
この換装によって機体パラメータや、選択可能装備などが変化します。

NORMAL	汎用型	全てのタイプの基本となる型
S RANGE	近距離攻撃	近距離用の重火器を使用可能
CLOSE CMBT	白兵戦	格闘戦闘用に特化
ASSAULT	突撃	近距離射撃と格闘の両用型
HI MOBIL	高機動	機動力と接近戦能力に重点
SCOUTER	偵察	機動力を重視
DEFENDER	重防御	機動力を犠牲にして防御力を強化
F SCOUTER	強行偵察	軽量化と機動力の強化
STEALTH	ステルス	回避、防御を重要視
L RANGE	遠距離支援	長射程兵器の運用が可能
INTERCEPT	迎撃	中距離射撃戦闘に特化
SNIPER	狙撃	長距離精密射撃を重要視
HEAVY ARMS	重武装	多種多様な装備を運用可能

※この他にもさらに数種類存在します。

プログラム解説

このプログラムの選択によって機体が行動できる事が決定します。
代表的なプログラム（この他にも多数存在し、パイロットの成長に従って新たなプログラムが使用可能になっていきます。）

FIRE (Lv)	基本的な射撃プログラムです。射撃の為に必要です。（Lv分の弾薬を消費します。）
ALL FIRE	射程内の全射撃武装で単一の目標を射撃します。（選んだ武器を中心にして攻撃、反撃されません）
SNIPED	射撃で敵の装備破壊を狙います。
KNUCKLE (Lv)	格闘を行う為に必要です。（APを消費します。）
BREAK WPN	格闘で敵の装備破壊を狙います。
SHLD ATK (Lv)	シールドで格闘を行います。（APを消費します。）
AVOID	敵の攻撃を回避します。
GUARD	敵の攻撃を防御します。
COUNTER	敵の攻撃に反撃が出来るようになります。
GARD ATTACK	敵の攻撃を防御した後に反撃します。
USE ***	専用アイテムを使用します。
SET ***	そのＡＳが装備可能な武器をTYPEに関係なく装備可能にします。
EJECT	装備している武器をはずします。（1個所はずす度にAP＋１）

※この他に特定の武装種類の攻撃力を上げるする強化プログラムや味方ユニットと同時攻撃を行うものなども多数のプログラムが存在します。

装備解説

ユニットのサブタイプによって装備可能な武装やアイテムは変化します。
また下記リストは基本形式の表記であり、その形式の中にも数種類が存在します。

ＡＲＭＳ（武装）の基本形式

ナックル	手に装備する格闘用の武器。
ショットガン	命中率が高いが1発の威力は低い。
フレイムランチャー	火炎放射器
マシンガン	基本的な射撃兵器。命中率と攻撃力のバランスがよい。
ヘビーマシンガン	重機関銃。攻撃力は大きいが装備制限がある。
ガトリング	多銃身機関砲。火力指向の機体でないと装備できない。
ガンポット	小型の機関砲。
ライフル	ＡＳの標準武装。貫徹力を重視している。
ロングライフル	長距離射撃用の狙撃銃。
光学兵器	レーザーやビームを発射する兵器、破壊力が大きい。
バズーカ	爆発弾体を発射する。マップ兵器。
グレネードランチャー	爆発弾体を投射する。特殊効果を持つものが多い。
ロケットランチャー	強力な爆風が発生する。マップ兵器。
ミサイル	各種ミサイル。長距離範囲攻撃を行うマップ兵器。
マイクロミサイル	小型のミサイルランチャー。マップ兵器では無い。
キャノン	大口径の大型砲。戦車タイプの主要兵器。
ビームキャノン	長距離射撃が可能なビーム兵器。
シュートウェポン	各種手榴弾。
シールド	防御用のシールド。敵の攻撃を防御する。
アーマー	追加装甲として機体の防御力を上昇させる。
センサー	命中率や回避率を補正します。

ITEM（アイテム）の基本形式

オプション・・・・使用により各種の効果を発揮する。
ペレット・・・・・火器の予備弾薬。使用により武器の装弾数を回復する。（全ての装備武器に弾薬を補充します）
コーティング・・・機体の駆動効率を上がるので回避率が増加する。
リペアキット・・・使用によりユニットのステータス異常を回復する。

武装パラメータの見方



ATK・・・・・・・攻撃力
SHOT・・・・・・同時発射弾数
ATR・・・・・・・攻撃属性（PHY：衝撃力、BST：爆発力、PER：対装甲、ELE：電磁力、BLZ：火炎、PHO：光学兵器）
BLT・・・・・・・装弾数（残弾数）
RNG・・・・・・・射程距離
R・TYPE・・・・・効果範囲（2以上はマップ兵器）
HIT・・・・・・・命中率（AS、パイロット、武装により計算されています）

ステータス異常

DECAY	腐食	防御レベル低下。リペアキットのRE.RUSTかREPAIR ALLで修理可。
FREEZE	凍結	移動消費AP増大。リペアキットのRE.FREEZEかREPAIR ALLで修理可。
ADHESION	粘着	回避レベル低下。リペアキットのRE.ADHESIONかREPAIR ALLで修理可。
SHORT CIRCUIT	ショート	回避レベル低下。リペアキットのNOIZE CANCELかREPAIR ALLで修理可。
OVERHEAT	オーバーヒート	防御レベル低下。リペアキットのREPAIR ALLで修理可。

＊ステータス異常が発生したユニットには、「ERRマーカー」が付きます。

メサイヤ後方支援組織「メサCAN2」
隊員募集！

諸君、我がメサイヤでは現在、支援組織「メサCAN２」の隊員を募集している。
「シリアルNo.入り会員カード」「会報 メサCAN２」「メサイヤ・イベント招待」など、多数の特典を用意して待っているので、参加希望者は下記事項を記入の上「80円切手を同封して封書」により「メサCAN２CLUB隊員募集」係まで郵送してくれたまえ！

氏名（フリガナ），性別，郵便番号，住所（フリガナ），電話番号，E-mail（持っている場合のみ）
生年月日，好きなメサイヤのゲーム，好きなゲームジャンル，保有ゲームマシン 以上である。

“我々は諸君を必要としている！”

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 00854